[게임인마켓]하이브, 종합 엔터테인먼트 플랫폼으로 도약 위해 2021년부터 게임사업자회사 하이브IM에서 인더섬 with BTS 등 게임 개발방시혁 의장의 '종합 엔터테인먼트 플랫폼' 도약 위한 시도[편집자주] 남녀노소 즐기는 게임, 이를 지탱하는 국내외 시장환경과 뒷이야기들을 다룹니다.  
  
  
  
  
  
  
  
대항해시대 오리진. /사진=라인게임즈일본 총무성과 소프트뱅크가 라인야후 강탈전에 뛰어들면서 여파가 곳곳으로 퍼지고 있다. 라인 메신저를 지키자며 뜬금 없이 국내 라인 가입자가 폭증하는가 하면, 이번 사태를 한일 갈등으로 규정하고 반일 운동에 나서는 정치권의 목소리도 상당하다. NAVER(네이버)가 보유한 A홀딩스(라인야후 모회사) 지분을 내놓을 경우 시장에 미칠 여파에 촉각을 곤두세우는 이들도 많다.이 사태의 불똥은 게임업계로도 튈 수 있다. '대항해시대 오리진'과 '창세기전 모바일'을 서비스하는 라인게임즈의 최대주주가 바로 라인야후다. 라인의 한국법인 라인플러스가 이번 경영권 분쟁을 주시하고 있듯이, 라인게임즈 역시 네이버와 소프트뱅크 간 협상에 촉각을 곤두세우고 있다.━모바일 게임 초창기 '드래곤 플라이트' 만들던 그 회사━  
  
  
  
  
  
  
  
창세기전 모바일: 아수라 프로젝트. /사진=라인게임즈애니팡과 윈드러너 등 스마트폰용 모바일게임이 막 태동하던 시기, 종스크롤 슈팅게임으로 명성을 떨친 '드래곤 플라이트'가 있었다. 2012년 출시된 드래곤 플라이트는 12년이 지난 현재까지도 매달 10만여명이 즐기는 모바일 게임으로 자리 잡았다. 이 게임을 만든 '넥스트플로어'가 라인게임즈의 근본이다. 넥스트플로어는 드래곤 플라이트의 대성공 이후 2016년에는 고전 명작인 '창세기전' IP(지식재산권)를 20억원에 인수하면서 외연 확장의 기반을 마련했다.2016년 뉴욕 증시 상장에 성공한 라인은 콘텐츠 포트폴리오를 넓히기 위해 2017년 라인게임즈를 설립하면서 넥스트플로어 지분 51%를 사들여 자회사로 편입시켰다. 한국의 카카오톡이 모바일 게임을 접목하면서 급속히 수익성을 개선했듯이, 메신저 라인 역시 게임 콘텐츠를 이식해 매출을 늘려보려는 시도였다. 이듬해에는 넥스트플로어와 라인게임즈를 합병하면서 사명을 라인게임즈로 정했다.━부진한 신작, 이어진 적자 행진━  
  
  
  
  
  
  
  
게임성을 확보했으나 수익성을 놓친 명작 베리드 스타즈. /사진=라인게임즈라인의 품에 안긴 라인게임즈는 드래곤 플라이트를 뛰어넘는 흥행작을 만들지 못했다. 창세기전 IP를 기반으로 한 작품들은 시장에서 외면 받았고, 창세기전 시리즈를 이끌던 이경진 PD는 지난 3월 라인게임즈를 떠나며 관련 팀이 해체됐다.콘솔 명작 '베리드 스타즈'를 만든 라인게임즈 산하 라르고스튜디오 역시 올해 해체하기로 결정됐다. 베리드 스타즈는 2020 대한민국 게임대상에서 기술창작상 등 2개 부문 우수상을 받으며 게임성을 인정 받았지만, 적절한 추가수익 모델을 확보하지 못한 게 패인으로 지목된다. 라르고를 이끌던 진승호 PD는 올해 초 네오위즈로 둥지를 옮긴 것으로 알려졌다.잇따른 신작의 부진은 끝 없는 적자 행진으로 이어졌다. 2018~2023년 연속 적자를 기록했는데, 누적된 영업손실만 2500억원 가량이다. 지난해 상장을 추진하며 판사 출신 박성민 CEO(최고경영자)를 새로 선임했고, 넥스트플로어를 창업한 뒤 11년 동안 대표직을 맡았던 김민규 전 CEO는 아예 라인게임즈를 떠났다. 지난해 박 CEO 체제에서 다양한 구조조정을 진행하면서 동시에 넥슨 출신 김태환 부사장, 윤주현 CTO(최고기술책임자), 조동현 COO(최고운영책임자)를 영입하며 변신을 꾀하고 있다.━언디셈버 흥행 성공했다면…━  
  
  
  
  
  
  
  
한 언디셈버 유저가 핵을 이용해 쿨타임 없이 광역 공격기술을 연속 사용하는 모습. /사진=유튜브 캡처2022년 출시된 MMORPG(다중접속역할수행게임) 언디셈버는 라인게임즈의 운명을 바꿔놓을 승부수로 인식됐다. 자동사냥이 대세이던 국내 게임업계에서 드물게 수동사냥 시스템을 채택했고, 오토플레이에 염증을 내던 유저들을 상당수 끌어모으며 양대 앱마켓 매출 순위권에 빠르게 이름을 올렸다.하지만 초반 돌풍은 이어지지 못했다. 가장 큰 문제는 범람하는 '핵'을 효과적으로 막아내지 못한 것이었다. 수동사냥으로 승부하는 일반 유저들 사이에서 자동사냥하는 매크로 유저들이 나타나면서 단숨에 랭킹 상위권을 차지했다. 쿨타임(한번 사용한 스킬을 재사용할 때까지 걸리는 시간)을 무효화하는 핵 등 게임 시스템 자체를 무시하는 각종 불법 프로그램이 넘쳐났고, 심지어 게임 내에서 핵을 거래하는 장면까지 포착됐지만 이에 대한 대응이 늦었다.결과적으로 언디셈버는 빠르게 내리막길을 걷게 됐다. 라인게임즈는 올해 초 언디셈버 개발사인 자회사 니즈게임즈 보유지분 전량(70.78%)을 60억원에 처분하며 정리했다.━그래도 여전한 잠재력, 텐센트의 평가는 '기업가치 1조원'━  
  
  
  
  
  
  
  
/사진=텐센트트비록 만성 적자에 빠져 허리띠를 졸라매고 있지만, 라인게임즈에는 여전히 유능한 게임 개발자들이 상당수 있어 다시금 흥행작을 내놓을 것이란 시장의 기대가 이어지고 있다. 라인게임즈 자회사 모티프가 개발한 대항해시대 오리진은 2022 대한민국 게임대상에서 최우수상 등 4관왕에 올라 게임성을 입증 받기도 했다.중국 텐센트가 2021년 라인게임즈에 지분을 투자할 당시에는 기업가치를 1조원 가량으로 평가하며 500억원을 넣었다. 현재도 텐센트가 5% 가량의 지분을 보유한 것으로 알려졌다. 여전히 대주주는 라인(35.66%)이며 2대주주로는 사모펀드인 앵커에쿼티의 자회사 룽고엔터테인먼트(21.42%)가 있다.━라인야후 사태에 술렁 "우리 할 일 하자"━  
  
  
  
  
  
  
  
믿을 건 결국 드래곤 플라이트.. /사진=라인게임즈네이버와 소프트뱅크의 라인야후 경영권 협상 소식이 들려오면서 가뜩이나 구조조정 등으로 술렁이던 라인게임즈 내부는 더 흔들린다는 후문이다. 이 떄문에 박성민 CEO 등 경영진들이 지난 13일 관리자급 직원들을을 대상으로 긴급 설명회를 열어 진정시키는 등 여론 관리에 나섰다.이 자리에서 경영진들은 "아직 아무 것도 결정난 사안이 없으니 우리는 우리의 일정대로 계속 해나가면 된다. 흔들리지 말고 올해 예정된 신작들 잘 출시하자"는 이야기를 꺼낸 것으로 전해졌다.현재 라인게임즈의 전략은 '모바일 집중' '수익성 개선'으로 꼽힌다. 그동안 개발하던 콘솔용 신작 퀀텀나이츠와 프로젝트 하우스홀드 개발을 취소했다. 대신 흥행이 보증된 IP인 드래곤 플라이트의 신작을 내놓는다. 내년에 캐주얼 RPG 버전의 드래곤 플라이트 기반 게임을 내놓고, 드래곤 플라이트의 콘셉트를 계승한 드래곤 플라이트2도 출시할 계획이다. 기존 드래곤 플라이트의 그래픽 엔진 교체도 연내 진행될 것으로 알려졌다.라인게임즈 관계자는 "올해 1분기에는 흑자전환에 성공했지만 아직 라인게임즈의 재무구조 개선이 좀 더 필요한 상황"이라며 "상장 작업은 신규 매출원이 확고히 자리잡은 이후에 진행하게 될 것"이라고 전했다.